

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi menghasilkan alat yang disebut *smartphone*, berbagai manfaat yang dihadirkan oleh *smartphone* tidak lepas pula dampak negatif dari *smartphone*, dampak negatif bisa terjadi karena penggunaanya tidak memperhatikan batas waktu penggunaan *smartphone* hal tersebut bisa menyebabkan penggunaanya menjadi ketergantungan jika terus-menerus menggunakan *smartphone*. *Smartphone* adalah penetrasi teknologi serta komunikasi virtual baru yang menjadi salah satu faktor adanya perubahan kebiasaan dan perilaku individu dikesehariannya (Putri 2019, hlm. 2). Perubahan perilaku pengguna *smartphone* bisa mengakibatkan dampak bagi penggunaanya. Pada hakikatnya perkembangan teknologi bisa menciptakan kemudahan bagi kehidupan manusia. Dengan demikian semakin pesat perkembangan teknologi akan mempengaruhi aktivitas manusia baik secara langsung maupun tidak langsung.

Smartphone bisa menyita waktu penggunaanya jika para pengguna *Smartphone* tidak bisa mengatur waktunya dengan baik, sebagian besar masyarakat menghabiskan waktunya dengan menggunakan *smartphone* dari pada berusaha berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, bahkan tak jarang para pengguna *smartphone* jika sedang didalam ruangan namun tidak bertegur sapa, sehingga tidak ada perbincangan didalamnya. Terdapat penelitian yang menyebutkan ‘Sebanyak 33% pengguna *smartphone* memeriksa notifikasi selain itu mengecek *email* pada malam hari, lalu sebagian besar pengguna *smartphone* pun memeriksa sebanyak 34x sehari, hal tersebut bukan semata-mata untuk keperluan yang mendesak melainkan kebiasaya supaya terhindar dari rasa tidak nyaman atau gelisah’ (Rakhmawati, S. 2017, hlm.2). Hidup sehari-hari menggunakan *smartphone* sudah menjadi kebiasaan, namun alangkah baiknya memperhatikan dampak buruknya terhadap kesehatan karena dampak dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan bisa menyangkut psikologis manusia atau bagi penggunaanya itu sendiri.

Terjangkitnya gangguan psikologis tersebut seringkali tidak disadari oleh masyarakat padahal hal tersebut bisa berdampak tidak hanya bagi penggunanya melainkan dengan lingkungan sekitarnya. Dampak buruk itu disebut sebagai *Nomophobia*. *Nomophobia* merupakan singkatan dari “*No Mobile Phone Phobia*”. Menurut SecurEnvoy, dalam Yildirim & Caglar, (2014) *Nomophobia* adalah ‘suatu penyakit karena ketergantungan secara berlebihan yang dialami seorang individu terhadap *mobile phone*, perasaan tersebut bisa menyebabkan rasa cemas, kekhawatiran yang berlebihan jika *mobile phone* nya tidak bisa digunakan atau tidak ada didekatnya’, dengan berbagai kemudahan yang dihadirkan oleh *smartphone* sehingga bisa memfasilitasi komunikasi dan informasi secara instan karena bisa terhubung dengan orang lain tidak kenal jarak dan waktu, dan bisa bebas mengakses informasi apapun dimanapun dan kapanpun selagi terhubung. Adanya berbagai manfaat yang dihadirkan oleh *smartphone* hal tersebut bisa memicu orang-orang atau para penggunannya mengalami gejala *nomophobia*.

Terdapat hasil riset di Inggris yang menyebutkan bahwa tercatat hampir 53% pengguna *smartphone* mengalami perasaan cemas ketika tidak mendapatkan jaringan atau mendapatkan jaringan yang kurang bagus, selain itu merasa cemas jika kehabisan baterai apalagi hingga kehilangan *smartphone* nya (Bivin, Mathew, dkk, 2013 dalam Triwahyuni 2019). Bisa dikatakan masyarakat yang didiagnosis *Nomophobia* akan menghabiskan waktunya dengan *mobile phone* secara berlebihan dibandingkan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya.

Terdapat fenomena *Nomophobia* pada saat ini seakan bias dengan perkembangan yang semakin modern di era ini, padahal jika ditelusuri lebih dalam lagi hal tersebut bisa berdampak buruk bagi lingkungan pengidapnya. Berbagai kecanggihan yang ditawarkan *smartphone* memang bisa mempermudah segala hal, tetapi sisi lain akan berdampak buruk jika pengguna *smartphone* mengidap rasa cemas yang berlebihan atau mengidap *Nomophobia*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rafika (2017) menyatakan “sebesar 84% pengguna *smartphone* adalah mahasiswa dan sebanyak 77% pengidap *Nomophobia*”. Selain itu penelitian Secur Envoy menemukan bahwa sekitar 66% dari 1.000 pengguna ponsel memiliki *Nomophobia* (Triwahyuni, 2019).

Berdasarkan penelitian tersebut sangat besar kemungkinannya masyarakat di era ini mengalami gangguan psikologis terlebih dengan mahasiswa di era milenial yang dituntut mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi, selain dalam menunjang perkuliahan mengikuti arus perkembangan teknologi dan komunikasipun menjadi tuntutan gaya hidup saat ini.

Adapun peneliti dari *Carnegie Mellon University* mengemukakan bahwa ‘internet, merupakan alat yang dirancang untuk menghubungkan manusia yang sedang berjarak jauh dan bisa memutuskan hubungan manusia’ (Rafika, 2017, hlm.4). Hal tersebut bisa sebabkan karena *Nomophobia* yang berdampak negatif bagi kehidupan sosial manusia seperti berdampak bagi kesehatan. Dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan memicu adanya radiasi elektromagnetik yang akan menimbulkan beberapa penyakit seperti pertigo, insomnia bahkan kanker payudara (Aziz, 2019, hlm. 5). Kecenderungan ini bermula dari terjangkitnya *Nomophobia*, apabila ini terjadi maka para penderita *nomophobia* juga akan mengalami fase *FoMo* atau *fear ar of missing out* artinya seseorang yang mengalami *nomophobia* mempunyai frekuensi mengecek notifikasi yang sangat tinggi sehingga penderita *nomophobia* akan selalu melihat layar ponsel setiap menit (Aziz, 2019, hlm. 5). Sehingga dampak tersebut bisa mengabaikan oranglain ketika sedang berkumpul karena terlalu fokus dengan *smartphone*, sehingga interaksi sosial yang terjadi dalam lingkup keluarga maupun lingkungannya akan terpengaruhi dengan perkembangan teknologi.

Menurut data dari *The Royal Society For Public Health*, Fenomena *nomophobia* sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada remaja rentan usia 18-25 tahun (Vandelis et al., 2019, hlm.90). Bisa dikatakan rentan usia tersebut berada pada jenjang pendidikan tinggi yang berstatus mahasiswa dikarenakan pada masa usia tersebut sebagian besar menggunakan media sosial untuk mencari informasi dan sebagai cara mengekspresikan diri, sehingga pada rentang usia tersebut akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone* dan berkemungkinan secara tidak sadar mengalami *Nomophobia*. *Nomophobia* memiliki macam karakteristik, seperti: ketergantungan secara berlebihan terhadap *smartphone*, selalu membawa *charger* kemanapun pergi,

merasa cemas, khawatir dan gugup saat *smartphone* tidak terkoneksi jaringan internet atau kehabisan kuota. Hal tersebut menjadi rutinitas pengguna *smartphone* dalam menunjang kebutuhan sehari-hari nya untuk selalu aktif dalam menggunakan *smartphone*.

Adapun penelitian *Common Sense* media dalam (Rafika 2017, hlm. 4-5). Menyatakan bahwa rentan usia 13-17 tahun remaja di Amerika mengalami dampak komunikasi digital dalam kehidupan bersosialnya sebesar 45% yang merasa frustrasi terhadap temannya karena menggunakan *smartphone* saat sedang berkumpul, selain itu dengan presentase 49% remaja menyukai berbicara secara langsung dan presentase tersebut paling tinggi dibandingkan berkomunikasi melalui pesan sebesar 33%, jejaring sosial sebesar 7% dan cara lainnya (Rafika 2017, hlm.4-5).

Dari penelitian tersebut bisa dikatakan bahwa proses interaksi sosial tidak berjalan dengan lancar sehingga tidak terjalin komunikasi dengan baik, walaupun secara fisik bertemu secara langsung karena terbagi fokusnya dengan *smartphone* masing-masing. Menurut Soekanto (2012) interaksi sosial merupakan kunci utama dalam kehidupan sosial, jika komunikasi tidak tercipta maka kehidupan bersosial pun tidak akan terjalin, meskipun secara fisik bertemu secara langsung namun jika tidak ada tanggapan atau kontak sosial dan komunikasi maka interaksi tidak akan terwujud.

Interaksi sosial akan terjalin jika memenuhi syarat interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi. Sehingga kemampuan interaksi secara tidak langsung akan dimiliki oleh manusia secara alamiah karena sudah menjadi budaya dalam kehidupan bermasyarakat. Maka dari itu urgensi dilakukannya penelitian ini bahwa interaksi sosial tatap muka secara langsung tanpa media sangat penting diperhatikan karena dasar membantu proses kelompok sosial. Jadi penting sekali menjaga preses sosial agar interaksi secara langsung tetap terjalin dengan baik. Selain itu mengingat mengenai *nomophobia* merupakan gangguan psikologis yang mampu mempengaruhi kehidupan manusia, dan pada saat ini *nomophobia* sebagai gangguan pada masyarakat digital yang memicu gejala kecemasan yang berlebihan, kegelisahan atau kekhawatiran yang berlebihan dikarenakan jauh atau tidak bisa

menggunakan *smartphone*. Fenomena tersebut saat ini masih terdengar tabu dikalangan masyarakat Indonesia, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar dampak *nomophobia* terhadap hubungan sosial antara penderita dengan lingkungannya.

Penelitian Putri Purwadi, 2020 menyebutkan bahwa persentase 60% (lebih dari setengahnya dari sampel) Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia memanfaatkan fasilitas layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dengan kategori tinggi, maka dari itu Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia menggunakan *smartphone* sudah menjadi hal yang lumrah karena sudah menjadi tuntutan dalam gaya hidup, penunjang pembelajaran sehari-hari dan untuk mempermudah kebutuhan lainnya. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa memiliki *smartphone* dan secara aktif menggunakan fitur dan aplikasi yang terdapat didalamnya, yang bisa saja mengalami *nomophobia* yang akan berkecenderungan mengalami fase *FoMo* atau *fear ar of missing out*. Penderita *nomophobia* akan merasakan ketidaknyamanan jika tidak melihat atau mengecek notifikasi yang ada didalam *smartphone* penggunaannya, sehingga jika dalam kondisi pembelajaran saat perkuliahan, memicu mengganggu konsentrasi mahasiswa saat mengikuti pembelajaran perkuliahan dan berkemungkinan akan mempenaruhi interaksi sosial tatap muka secara langsung pada Mahasiswa Pendidikan Indonesia. Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk menggali dan membahas lebih lanjut mengenai fenomena tersebut. Maka dari itu dirumuskan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Nomophobia* (*No-Mobile-Phone-Phobia*) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (Studi Korelasional pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang lebih terarah peneliti memfokuskan pada inti masalah ke dalam beberapa sub masalah, yaitu:

1. Bagaimana bentuk pemanfaatan *smartphone* di kalangan mahasiswa?
2. Seberapa besar tingkat *Nomophobia* dikalangan Mahasiswa?

Nurun Nisa Aulia, 2020

PENGARUH *NOMOPHOBIA* (*NO-MOBILE-PHONE-PHOBIA*) TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA (Studi Korelasional pada Mahasiswa Universitas pendidikan Indonesia)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Seberapa besar pengaruh *Nomophobia* terhadap pola interaksi sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penulis mengharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh dari *Nomophobia* Terhadap Pola Interaksi Sosial Mahasiswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yakni:

1. Mendeskripsikan bagaimana bentuk pemanfaatan *smartphone* di kalangan mahasiswa.
2. Mengukur seberapa besar tingkat *Nomophobia* dikalangan Mahasiswa.
3. Mengukur pengaruh *Nomophobia* terhadap pola interaksi sosial mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penulis berharap dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat semaksimal mungkin, adapun manfaat teoritis yang diharapkan penulis yaitu sebagai masukan, informasi, sumbangan dan bahan kajian dalam memperluas wawasan pengetahuan dalam bidang sosiologi komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh dari *nomophobia* interaksi sosial Mahasiswa dapat menambah wawasan penulis, serta menjadi acuan dalam menggunakan *smartphone*.
2. Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah ilmu pengetahuan dalam bidang kajian Sosiologi Komunikasi, khususnya mengenai pengaruh *Nomophobia* terhadap interaksi Mahasiswa, dan menjadi sumber rujukan maupun referensi untuk penelitian sejenis atau selanjutnya
3. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengaruh dari pemanfaatan *smartphone* secara berlebihan atau mengenai fenomena *nomophobia*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur terkait pemanfaatan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari sehingga interaksi sosial terjalin dengan baik.
4. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini memberikan kontribusi sumber rujukan maupun referensi.

1.4.3 Manfaat Isu Sosial

Manfaat isu sosial dari penelitian ini yaitu memberikan informasi berupa pemahaman dan solusi dalam memecahkan masalah sosial yang terjadi di masyarakat mengenai pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Agar penelitian ini lebih tersusun dengan baik, terdapat sistematika penulisan rancangan penelitian yang terbagi ke dalam lima bab, yaitu:

BAB I : Membahas mengenai Pendahuluan, terdapat lima sub-bab yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II : Berisi Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai konsep, serta teori yang digunakan yang berkaitan dengan

penelitian yaitu mengenai Fenomena *Nomophobia* pada pola interaksi Mahasiswa.

- BAB III : Metode Penelitian. Pada bab ini memberikan arahan kepada pembaca untuk mengetahui bagaimana rancangan alur penelitian yang dilakukan mulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, tahap-tahap pengumpulan data yang dilakukan, sampai pada langkah-langkah analisis data yang dijalankan.
- BAB IV : Temuan, dan Pembahasan. Pada bab ini akan disampaikan dua hal yaitu temuan penelitian dan pembahasan berdasarkan temuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Simpulan, Implikasi dan Saran. Pada bab ini terdapat simpulan dan saran yang dituliskan oleh peneliti berdasarkan hasil keseluruhan dari penelitian yang telah dilakukan.